ТЁМНАЯ ТВЕРДЫНЯ

Слегка адаптированная и переведенная версия соло/микроигры, которая стала MORK BORG. Возьмите пригоршню игральных костей, карандаш и бумагу и начинайте свое опасное путешествие в ТЁМНУЮ ТВЕРДЫНЮ.

Pelle Nilsson
Lake Kussjo, Vasterbotten

2018

Арт
David Hoskins

Перевод Борис Годунов
2020

Вёрстка
Johan Nohr

РАСХИТИТЕЛЬ КАТАКОМБ выходит на сцену

Вас зовут Каргант. Вы начинаете с I5 пунктами здоровья (пз) и I5 + к6 серебра (с). Вы можете носить с собой неограниченное количество предметов.

А. У вас есть одно оружие (к4)

#I Боевой молот (к6)
#2 Кинжал (к4) +I к атаке
#3 Меч (к6) +I к атаке
#4 Цеп (к6+I)

В. ...и одна:(к4)

#I Броня, -к4 урона
#2 Зелье, исцеляет к6 пз
#3 Свиток, призывающий слабого демона*
#4 Плащ-невидимка**

ВХОД

Нарисуйте комнату любого размера или формы, где к4 дверей ведут дальше (в любом направлении). к4 также определяет:

I Вы находите случайный (к6) ПРЕДМЕТ.

2 СЛАБЫЙ МОНСТР стоит на страже. В атаку!

3 Умирающий мистик дает вам случайный (к4) СВИТОК.

4 Вход пугающе тихий и опустошенный.

МОНСТРЫ

Есть СЛАБЫЕ и СИЛЬНЫЕ монстры. Чтобы успешно их атаковать, бросьте к6 и получите результат равный или превосходящий очки монстра. В случае успеха он получает урон от оружия (к4-I, если безоружны). Неудача означает, что по вам попали. Броня поглощает к4 урона. Вы получаете очки побеждённого монстра. Набрав I5 очков и исследовав I2 комнат, вы повышаете свой уровень. Любой, у кого 0 пз или меньше, умирает. Вы можете попытаться отступить из боя: получив к4 урона и оставив комнату неисследованной.

СЛАБЫЕ МОНСТРЫ(К4)

I. ОКРОВАВЛЕННЫЙ СКЕЛЕТ - 3 очка, урон к4, 6 пз. 2-из-6, что вы обнаружите кинжал у поверженного скелета.

2. КАТАКОМБНЫЙ КУЛЬТИСТ - 3 очка, урон к4, 6 пз. 2-из-6: вы находите случайный свиток у мертвого культиста.

3. ГОБЛИН - 3 очка, урон к4, 5 пз. 2-из-6: что он нёс веревку.

4. НЕМЕРТВАЯ ГОНЧАЯ - 4 очка, урон к4, 6 пз.

СИЛЬНЫЕ МОНСТРЫ(К4)

I. НЕКРО-КОЛДУН - 4 очка, урон к4 (каждая вторая атака-это смертельный луч, наносящий к6 урона), 8 пз. После боя: шанс I-из-6, что вы превратитесь в личинку. На этом ваше приключение заканчивается. Добыча: 3к6 серебра.

2. МАЛЫЙ КАМЕННЫЙ ТРОЛЛЬ - 5 очков (7 в случае убийства), урон к6+I, 9 пз.

3. МЕДУЗА - 4 очка, урон к6, I0 пз. После боя: шанс I-из-6, что вы окаменеете. На этом ваше приключение заканчивается. Добыча: к4 х к6 серебра в сундуке неподалёку.

4. РУИННЫЙ ВАСИЛИСК - 4 очка, урон к6, II пз. После боя: шанс 2-из-6, что вы сразу же ПОВЫСИТЕ СВОЙ УРОВЕНЬ.

*Демон поможет вам в к4 сражениях, нанося к4 урона.

**Вы избегаете к4 сражений при этом получаете очки монстра.

Оба предмета вскоре исчерпают свою силу, но их всё ещё можно продать.

Отныне, при входе в новую комнату совершайте броски используя следующую таблицу:

ТАБЛИЦА КОМНАТ(К6)

#1. Ничего. Теперь комната исследована.

#2. Яма-ловушка. Бросьте к6. Результат 1-3 означает, что вы получаете к6 урона. Если у вас есть веревка, добавьте +1 к результату броска. Если вы выживете, комната будет исследована.

#3. Непостижимый пророк сидит в углу. Бросьте кубик:
Нечетный результат: вы решаете загадку и можете выбрать получить 10 серебряных монет или 3 очка.
Четный результат: разрушающая разум ударная волна наносит к4 урона (игнорируя броню). Если вы выживете, комната будет исследована.

#4. Вы сталкиваетесь со СЛАБЫМ монстром. Если вы убьете его, комната будет исследована.

#5. Вы сталкиваетесь с СИЛЬНЫМ монстром. Если вы убьете его, комната будет исследована.

#6. Загадочный торговец явившийся из тени предлагает вам безделушки и сталь за монеты, что пропитаны кровью.
Вы можете покупать/продавать предметы по следующим ценам (когда вы закончите, комната будет исследована):

Зелье (исцеляет к6 пз) 4с	Меч (к6/+1 к атаке) 12с
Случайный свиток 7с	Цеп (к6+1) 15с
Кинжал (к4/+1 к атаке) 6с	Великий Цвайхандер (к6+2) 25с
Боевой молот (к6) 9с	Броня (-к4) 10с
Верёвка(+1 при преодолении ловушки) 5с	Плащ-невидимка** 15с

ФОРМА КОМНАТЫ(2К6)

2. Неровная пещера	5. Коридор	10. Прямоугольная
3. Овальная	6-8. Квадратная	11. Треугольная
4. Крестообразная форма	9. Круглая	12. В форме черепа

Бросьте к4 для дверей и нарисуйте их в любом направлении:

1. Нет дверей. Если вы зашли в тупик, ваше приключение окончено. Вы все еще можете вернуться в ранее исследованные комнаты с не открытыми дверьми.

2. Одна дверь.

3-4. Две двери.

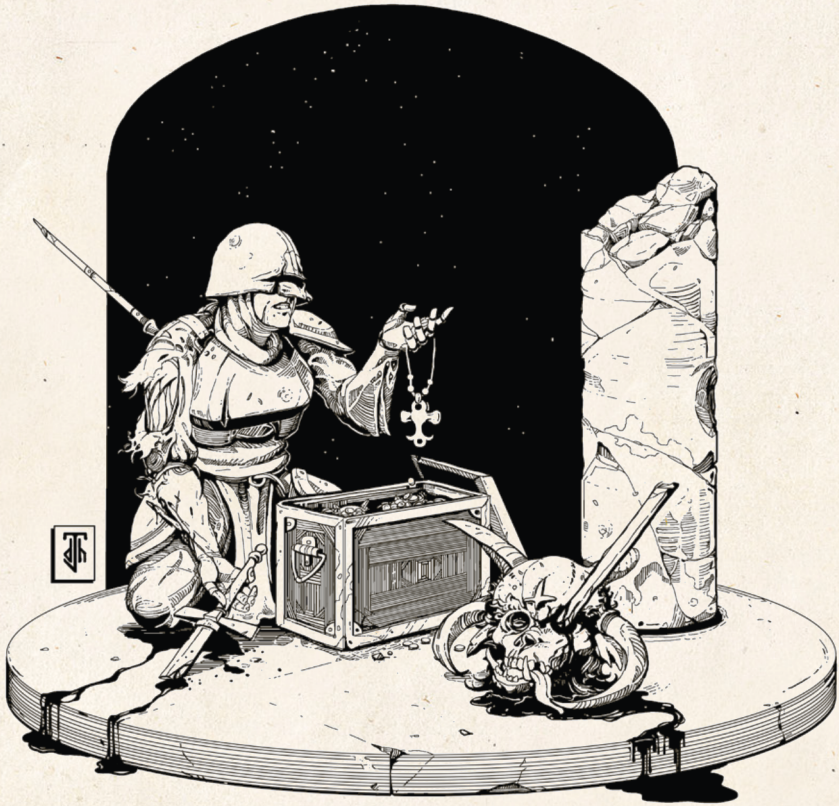
При входе в исследованную комнату или комнату, из которой вы бежали, имеется шанс 1-из-4, что вы столкнетесь со СЛАБЫМ монстром.
В остальных случаях комната пуста.

ПРЕДМЕТЫ(К6)

1. Случайное оружие
2. Зелье (исцеляет к6 пз)
3. Верёвка (+1 при преодолении ловушки)
4. Случайный свиток
5. Броня (-к4 урона)
6. Плащ-невидимка**

СВИТКИ(К4)

1. Призыв слабого демона*
2. Персты открывают южные врата, к6+1 урона, запас к4
3. Эгида скорби, -к4 урона, запас к4
4. Ложное Знамение, однако: Исследуя комнату, вы выбираете результат из таблицы комнат вместо того, чтобы бросать к6 или перебрасываете любой кубик



ВЫ ПОВЫШАЕТЕ СВОЙ УРОВЕНЬ, ЕСЛИ ВЫПОЛНИТЕ ОДНО ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ЗАДАНИЙ...

- Исследуйте I2 комнат (включая вход) и выживите, заработав не менее I5 очков. Ваши очки сбрасываются на 0.
- Добудьте не менее 40 серебряных монет, которые вы вернете бедным жителям разорённых земель Вестланда.

Когда вы получаете уровень бросьте к6, а затем вычеркните результат из списка ниже.

Вы можете отправиться в новые катакомбы или продолжить исследовать текущие.

Перебрасывайте повторные результаты при получении уровня.

1. Ты посвящен в рыцари и можешь называть себя сэром или Леди Каргант! Но имя или титул вас не спасут.
2. Отныне добавляйте +I когда атакуете монстров.
3. Ваши максимальные пункты здоровья увеличиваются на +5 до 20.
4. Не очень оккультный травник приветствует ваши усилия и дает вам 5 зелий.
5. Вы находите ВЕЛИКИЙ ЦВАЙХАНДЕР (к6+2 урона) (ценою 25с).
6. Выберите одного СЛАБОГО монстра и одного СИЛЬНОГО монстра из таблицы монстров. Отныне их урон уменьшается вдвое. Ваш выбор не может быть изменен.

Когда каждый пункт из списка будет вычеркнут, вы уйдете на покой и останетесь в своем коттедже или замке до тех пор, пока не наступит 7-е несчастье и всё, что вы знаете, не поблекнет и сгорит. Поздравляем.